

DIE HEXE

Flammen lodern grell vor dem schwarzen, sternlosen Himmel einer schwülen Sommernacht. In der Ferne, gen Praios, zucken grelle Blitze durch das dunkle Gewölk, untermalt von dumpfem, zornigem Grollen. Ein warmer Wind rauscht durch die Baumkronen am Rand der Lichtung, treibt abgerissene Zweige mit sich und feinen Staub aus fernen Landen.

Die Tänzerinnen am Feuer sehen die Blitze nicht und hören keinen Donner, sie spüren den Staub nicht in ihren Augen brennen. Nackte, schweißnasse Körper glänzen im Licht der Flammen, schmale Füße huschen über die festgestampfte Erde, streifen die Glut der brennenden Scheite, wirbeln Wolken von roten Funken auf. Ein uraltes Lied erklingt, atemlos gesungen von den tanzenden Frauen, keuchend, aber niemals verstummend, ein Lied von uralten Mächten und wilder Leidenschaft.

Ein wenig abseits vom Feuer sitzt die Festkönigin auf einem Thron aus geflochtenen Zweigen. Die machtvolle Hexe ist ganz in den Anblick des getanzten Rausches versunken; auch sie hat weder Auge noch Ohr für die Dinge ringsum.

So nimmt ihn denn niemand wahr, die riesige Gestalt mit dem Widderhaupt, die soeben aus dem Schatten des Waldrandes hervorgetreten ist ...

Wie die Druiden und Geoden sehen die Hexen den Ursprung ihrer Magie in der Erde, dem Leib Sumus. Anders als jene halten sie die Erdriesin jedoch nicht für geschwächt oder sterbend, sondern für tot – was von ihr überlebte, so erzählen die Hexen, legte Sumu in ihre Tochter Satuarria, die sie sterbend aus ihrer verbliebenen Kraft heraus in einem Ei in ihrem Leib schuf und als deren Töchter sich ihrerseits die Hexen sehen. Satuarria versuchte zunächst, die Mutter wiederzubeleben, scheiterte jedoch. Eine selten erzählte Fortführung der Legende besagt gar, dass sie sich – im Gegensatz zu ihrem Bruder Satinav – ans Ende der Zeit begeben hat, um ihre Mutter dort erneut zum Leben zu erwecken. Als Hilfsmittel dazu soll ihr jene Lebenskraft dienen, die über die Äonen in egeborenen Hexen gesammelt wurde und wird.

MAGIE UND SINNLICHKEIT

Der überwältigende Anteil der Hexen sind Frauen, die sich der unbewussten, instinktiven, sinnlichen Seite der Magie ver-

schrieben haben und die deswegen meist nichts so sehr verachten wie das Wälzen von Büchern und Kategorisieren von Sprüchen. Für die Hexen und Hexer sind Leidenschaft und Magie untrennbar miteinander verwoben: Liebe, Hass, Freundschaft, Verachtung, Angst, Freude, Eifersucht, Wut – jedes Gefühl für sich allein oder auch alle gleichzeitig vereint, denn die Hexen sehen die Widersprüchlichkeit der Gefühle als eine Hinterlassenschaft Sumus, ein Erbe aus dem Kampf mit Los, das für immer in ihren Töchtern und Söhnen weiterlebt. Was immer eine Hexe tut oder fühlt, sie ist leidenschaftlich und mit vollem Herzen dabei. Wenn sie durch die Lüfte fliegt,

sind alle ihre Sinne beteiligt: Mit der Haut nimmt sie die streichelnde Berührung des Windes auf, ihr Blick hängt gebannt an dem vorüberziehenden Land und aus dem Sausen in ihren Ohren hört sie die ferne Musik der ewigen Sphären*.

Die Liebe einer Hexe ist berauschend und verzehrend zugleich, ihr Hass furchteinflößend. Es verwundert also nicht, dass sich viele Hexen an den Rand der Gesellschaft zurückziehen, denn viele Menschen verstehen und ertragen die Macht solcher Gefühle nicht – und so versteht es sich von selbst, dass die Magie der Hexen ebenfalls durch Emotionen geprägt ist und damit unter Gildenmagiern den Ruf hat, unberechenbar und sogar unbeherrschbar zu sein.

DIE VERBREITETE FURCHT VOR HEXEN

Zauberkundige ohne Gildensiegel sind in vielen Teilen Aventuriens noch immer als gefährlich, meist sogar prinzipiell böse, zumindest aber heimtückisch verschrien – und die Töchter Satuarrias mehr als andere. Das hat unterschiedliche Gründe. Zunächst einmal seien die Gildenmagier genannt, die vor allem den gefühlsbetonten Umgang mit Magie verurteilen und für gefährlich, weil nicht kontrollierbar halten. Ebenfalls ungeregelter und unkontrollierbarer Zauberei misstrauisch gegenüberstehend ist – natürlich – die Praios-Kirche, und so manches Mal ist aus diesem Misstrauen eine offene Verfolgung geworden, die zahlreiche Hexen auf den Scheiterhaufen geführt hat (in kleinerer Zahl aber auch andere 'nicht kontrollierbare' Zauberkundige wie etwa Druiden). Ihren Höhepunkt erreichte die Jagd der Praios-Kirche auf die 'ketzerischen' Hexen unter den Priesterkaisern, die Tausende



*) Lassen Sie in Ihrer Spielrunde gerade die ersten Flugerlebnisse nicht zu prosaischen Luftaufklärungs- oder Lufttransportunternehmen verkommen. Das Fliegen ist etwas Berauschendes – und Sie nehmen der Hexe einen wichtigen Teil ihrer ganz besonderen Persönlichkeit, wenn Sie das unter den Tisch fallen lassen.

Menschen auf die Scheiterhaufen brachten, kaum unterscheidend zwischen Hexe oder aufmüpfigen Nichtzauberern. Dass auch viele andere Gruppierungen, wie etwa Gildenmagier und Rondra-Geweihte, unter den Priesterkaisern zu leiden hatten, erklären sich die Hexen meist mit Machtstreitigkeiten (und liegen damit vermutlich gar nicht mal völlig falsch). Seit Rohal der Weise solche Verfolgungen während seiner Herrschaftszeit per Edikt verbot, ist heute die Tatsache, eine Tochter Satuaris zu sein, nicht mehr allein für eine Verurteilung ausreichend.

(Siehe auch das Kapitel **Magie und Recht** im **MWW**.)

Besonders fanatische Vertreter der Praios-Kirche sind mit diesem Zustand allerdings nicht sonderlich zufrieden, denn nach ihrer Meinung sind Hexen "allesamt dem Dämon der Rache, dem Widersacher des Herren Praios, verschrieben" und ihre "verruchten Hohepriesterinnen, die durch den dämonischen Fürsten Unsterblichkeit erlangt" hätten, bereiten angeblich den Sturz der Kirche des Sonnenfürsten vor, um den Kult des Blakharaz an ihre Stelle zu setzen. Diese Fanatiker haben es sich mitunter zur Aufgabe gemacht, jede Hexe so lange und so genau zu beobachten, bis sie irgendwann einen Beweis für ihr verdorbenes Tun liefern können.

Hinzu kommt die verbreitete Angst der abergläubischen Bevölkerung vor der magischen Macht der Hexen und der damit verbundenen Überheblichkeit – und gerade durch ihre Gefühlsausbrüche, im Zorn geschleuderten Flüche und den bekannt gewordenen Anrufungen dämonischer Mächte haben sich die Hexen häufig selbst zur Zielscheibe gemacht. Oft genug sind Hexen also willkommene Opfer, wenn irgendein Schuldiger für Unglück, Krankheit oder auch nur ungünstige Zufälle gesucht wird.

Hexen akzeptieren die vereinfachende Unterscheidung der meisten Menschen zwischen 'Gut' und 'Böse' nicht, denn für sie ist (fast) alles schließlich nur Ausdruck von Emotionen: Es ist ihr völlig selbstverständlich, einer Schwangeren die Wehen zu erleichtern und dem Kind auf die Welt zu helfen, gleichzeitig aber dem Dorf, dessen Bewohner die Hexe mit Steinen in den Wald gejagt haben, einen vernichtenden Hagelsturm zu schicken und somit die Ernte für den nächsten Winter zu zerstören und die Hälfte des Viehs zu töten.

Dass die Hexen als Reaktion auf das Misstrauen, das ihnen entgegen gebracht wird, ihr Wissen nur heimlich weitergeben und sich vor den Augen der Welt verbergen, wird ihnen wiederum von vielen Magiern und Provinzherrn angelastet und als Beweis für die Unlauterkeit der Hexenzauber gewertet. Es gibt jedoch auch Länder, in denen die Hexen eine andere Stellung haben. Als hervorragendes Beispiel sei hier Aranien genannt: Hier werden sie als Heilerinnen und Zauberinnen geschätzt, selbst Verfolgungen unter den Priesterkaisern in der Vergangenheit fielen hier auf Grund der mangelnden Unterstützung in der Bevölkerung lange nicht so extrem aus wie im Norden Aventuriens.

SATVARIA UND ANDERE GÖTTER

Die Töchter Satuaris folgen ihrer eigenen Religion. Nach der Legende entschlüpfte Satuaris dem Ei, das die Erdriesin Sumu in ihrem Leibe schuf, bevor sie nach dem Kampf mit Los starb. Los gilt den Hexen noch heute als Inbegriff des verstandesgesteuerten Geistes und als Mörder der Allmutter, der seinen Kindern (den Zwölfgöttern) den toten Leib Sumus zum

Geschenk machte, obwohl dieser, wenn überhaupt, der Sumutochter Satuaris zustehe. Hexen, die in ihren Ansichten sehr extrem sind, stehen den Zwölfgöttern und ihren Dienern als den Mördern und Eroberern Sumus ablehnend gegenüber. Die meisten Hexen interpretieren allerdings die Göttinnen Peraine, Tsa oder Rahja als Aspekte von Satuaris Wesen, deren Diener mit Los' Hilfe auf Kräfte von Sumus totem Leib zugreifen können. Auch dies ist natürlich ein Grund für die Praios-Kirche, Hexen als Ketzer zu verurteilen und sie ständig zu verdächtigen, an der "zwölfgöttlichen Grundfeste der Welt zu hämmern" – ein wahrhaft schweres Verbrechen in ihren Augen.

Hexen wissen jedoch meist ausreichend über den Zwölfgötterglauben, um Lippenbekenntnisse leisten zu können – das Bekenntnis, an Satuaris zu glauben, erweckt auch heute noch Misstrauen, wenn nicht gar Feindseligkeit, unter den zwölfgöttergläubigen Menschen. Auch akzeptieren viele gemäßigte Hexen die zwölf Götter als machtvolle Wesenheiten, die einen gewissen Einfluss auf die aventurische Welt haben. Trotz alledem kann nach ihrem Glauben der von Los stammende Zwölfgötterglaube mit seinen fremden, der eingeborenen Göttin feindlichen Aspekten die wahre Größe Satuaris nicht erfassen. Ihnen gilt es am wichtigsten, das leidenschaftliche Erbe ihrer Mutter in ihrem Wesen und ihrer Magie zu erhalten, so dass sie sich von zwölfgöttergläubigen Menschen auch durch ihre eigene Moral ausgesprochen unterscheiden. Denn wo jene den Gesetzen der Zwölfe in ihrer Gesamtheit und denen von einzelnen Göttern im Besonderen folgen, berufen sich Hexen auf eine höhere Gewalt: die der Gefühle. Geweihte werden von vielen Töchtern Satuaris eher gemieden – und ansonsten auf Grund ihrer sozialen Macht vorsichtshalber mit Respekt behandelt.

Ob dieser fehlenden Dualität – hier die guten Götter, dort die bösen Dämonen – sind Hexen durchaus auch bereit und in der Lage, dämonische Formeln und Kreaturen als 'Rache der Mutter' einzusetzen, die ihren überschlagenden Gefühlen angemessenen Ausdruck gibt. Dass diese Kräfte dem Wesen Sumus zuwiderlaufen, ist ihnen jedoch klar, weshalb unter den Töchtern Satuaris ein Dämonenpakt als ähnlich verwerflich gilt wie unter Zwölfgöttergläubigen.

Obwohl Außenstehende Hexen und die Sumu verehrenden Druiden oft in einen Topf werfen, gibt es doch grundlegende Differenzen zwischen diesen beiden Gruppen. Vor allem liegt dies an der sehr selbstbezogenen und das Individuum mit seinen Gefühlen in den Mittelpunkt rückenden Weltanschauung der Hexen, während die Druiden sich und anderen sämtliche Entbehrungen abverlangen, um die Gesamtheit, das Gleichgewicht Sumus, zu stärken

HEXENNÄCHTE

Regelmäßige Hexentreffen, um die sich viele dunkle Gerüchte ranken, sorgen für einen Austausch des Wissens mit anderen Schwestern. Je nach Zirkel oder Region finden diese in den Nächten vor den Tagundnachtgleichen am 30. Efferd und 30. Phex, seltener in der sogenannten Levthansnacht am 23. Efferd oder in den Sonnenwendnächten auf den 1. Praios und 1. Firun statt, üblicherweise also halbjährlich. Auf diesen Treffen, im Volksmund 'Hexennächte' genannt, ergeben sich die Hexen dem Rausch, der aus der vereinten Macht der Anwesenden

entsteht, die ihren Kräften freien Lauf lassen und zu einem Gespinnst knisternder astraler Macht verbinden, die zurückfließt in Leiber und Seelen der Hexen und sie mit einem Gefühl durchdringt, das kein anderes Wesen auf Dere je erfahren wird. 'Dunkle Wonne' nennen es die Hexen, doch beschreiben können auch sie es nicht, entzieht es sich doch – so scheint es – allen Analogien. In diesem Zustand des Raues rufen die Hexen bisweilen den widderköpfigen Halbgott Levthan an, eine machtvolle Wesenheit, deren Kraft die Hexen inbrünstig begehren und deren Erscheinung sie dennoch fürchten.

Auf den Hexenfesten wird auch die legendäre Hexensalbe gebraut. Mit dieser Salbe bestrichene Gegenstände (meist der traditionelle Besen, aber auch Fässer, Mistgabeln, Korbstühle, Körbe und Kiepen, ja auch Türen und sogar Zäune sind beliebt) tragen ihre Meisterin für ein halbes Jahr sicher durch die Lüfte. Soll eine Junghexe ihre erste Hexennacht erleben, bringt die Lehrmeisterin von der vorangehenden Feier einen kleinen Tiegel der Flugsalbe mit, mit der die Tochter dann kurz vor der Abreise ihren ersten Besen salben kann.

SEELENTIER UND VERTRAUER

Hexe ist bekanntlich nicht gleich Hexe. Eine Koscher Kräuterrfrau und Heilerin scheint auf den ersten Blick kaum etwas mit der Puniner Salonlöwin gemein zu haben, und tatsächlich unterscheiden sich die beiden in einem wesentlichen Aspekt, nämlich ihrem sogenannten Seelentier.

Dieses Seelentier besitzt angeblich jedes denkende Wesen, sehen die Hexen es doch als den Ausdruck der animalischen und gefühlsbetonten Seite der verstandesgesteuerten Kreaturen. Je weiter sich ein Mensch (Elf, Zwerg, Ork ...) von seinen Ur-Gefühlen und tierischen Trieben entferne, desto blasser und unkenntlicher werde sein Seelentier, desto unkontrollierbarer sei es jedoch auch, wenn es die Oberhand gewinnt; eine Entfernung von der derischen Wirklichkeit hin zu den Dämonen führe ebenfalls zum Verblässen des Seelentieres. Manche Hexen können diese Seelentiere in anderen Menschen erkennen, und erwählen so Kinder mit magischer Begabung, in denen das auch von ihnen favorisierte Seelentier stark ist; andere Hexen haben einfach ein Gespür dafür. (Diese

satuarische Theorie ist nur eine von mehreren; auch die Elfen, die Gjalskerländer, die Mohas und Ferkinas haben eigne Glaubensvorstellungen zu Seelentieren, Odûn, Blutgeistern und dergleichen mehr ...)

So viele Seelentiere es auch geben mag (siehe Zauber SEELENTIER ERKENNEN, LC 149), nur wenige davon sind in relevanter Anzahl unter den Hexen vertreten, nämlich Kröte, Katze, Eule, Rabe, Affe, Schlange und



Spinne, alle jeweils in unterschiedlichen Varianten. (Andere Seelentiere gelten als echte Ausnahme.) Die Verbundenheit der meisten Hexen zu ihrem Seelentier geht so weit, dass sie ihren Geist in einem hingebungsvollen Mondritual mit einem Tier dieser Art verbinden, das damit ihr Vertrauter wird.

HEXENZIRKEL UND SCHWESTERSCHAFTEN

Zwei Gruppen von Hexen sind für Töchter Satuaris wichtig: einerseits der Zirkel, andererseits die Schwesternschaft.

Der **Hexenzirkel** ist eine Gruppierung von meistens sieben, zwölf, einundzwanzig oder selten neunundvierzig Schwestern, die aus einer Region stammen und sich zum gemeinsamen Lernen von Zaubern und der Weitergabe von Flüchen zusammengefunden haben. Mitunter verfolgen sie auch ein bestimmtes Ziel, sei es der eigene Schutz vor Verfolgung, die Rache an einer bestimmten Person oder Gruppe, oder Dienst an einem Erzdämon etc.

Zumeist gibt es in dem Hexenzirkel eine Oberhexe, manchmal aber auch drei Schwestern, die dieses Amt gemeinsam ausfüllen. Die genauen Rechte und Pflichten einer solchen Hexe variieren von Zirkel zu Zirkel, zumeist wird sie aber als gestrenge Matriarchin angesehen, deren Rat großes Gewicht hat und deren Anweisungen sich besser niemand widersetzt. Die Zirkel sind es auch, die sich zweimal im Jahr zu einem Hexenfest treffen, obwohl es durchaus üblich ist, dass auch geladene Gäste anderer Zirkel teilnehmen oder sich mehrere Zirkel zu einem gemeinsamen Fest versammeln. Die Zusammenarbeit der Zirkel ist unterschiedlich, manche Zirkel sind völlig autark, während zum Beispiel in Weiden Gwynna die Hex von annähernd allen Zirkeln als gemeinsame Oberhexe anerkannt wird. Treffen aller Hexen einer größeren Region finden meist alle zwei Jahre statt und ersetzen dann eines der regulären Hexenfeste. Weitere Treffen sind selten, kommen aber in Zeiten der Not und Bedrohung bisweilen vor, sind dann jedoch nicht an astronomische Bedingungen gebunden. Eher eine Charakterisierung als eine Gruppierung, aber viel prägender für Ausbildung und Leben einer Hexe, ist hingegen die **Schwesterschaft**, sozusagen eine Denkrichtung oder Schule innerhalb der Hexen. Die Mitglieder einer der sieben großen Schwesternschaften Aventuriens führen nur äußerst selten eigene Treffen durch, auch gibt es keine Hierarchien oder regelmäßigen Austausch innerhalb dieser Gruppierungen. Dennoch sind die meisten Hexen, die der gleichen Schwesternschaft angehören, eng miteinander verbunden, denn sie haben ähnliche Grundsätze und Ziele und leben in vergleichbarer Umgebung. Ausdruck findet dies in dem gemeinsamen Seelentier (siehe unten), das gleichzeitig ja ein Zeichen für den Charakter der Hexe ist. Mehr zu den Hexen der unterschiedlichen Schwesternschaften finden Sie weiter unten; eine Hexe muss einer Schwesternschaft angehören (was im Endeffekt nur heißt, dass sie ein Seelentier haben muss). So, wie die Mitglieder einer Schwesternschaft sich aus den unterschiedlichsten Zirkeln zusammensetzen, so kann es auch sein, dass die Hexen eines Zirkels verschiedenen Schwesternschaften angehören. Aber da dies oft zu Spannungen innerhalb der Zirkel führt, bestehen kleine Zirkel oft nur aus Hexen der gleichen Schwesternschaft.